¡ALTO SECRETO!

1994

DESCUBRE

LOS JUEGOS Y LAS MÁQUINAS DE LA NUEVA GENERACIÓN

HOBBY CONSOLAS
EDITA: HOBBY PRESS,S.A.
IMPRIME: ALTAMIRA
DEPÓSITO LEGAL: M-32631-1991

ÍNDICE

Lo primero que os va a atrapar en cuanto empecéis a leer este libro es una extensa guía de lo que Nintendo -en súper 16 bits y Game Boy- os tiene preparado para esta nueva temporada. Parece que 1994 será un año clave en la compañía nipona y ninguno de vosotros debería perderse en qué andan metidos estos chicos tan listos.

La zona Sega es otro de los platos fuertes del libro. Se basa sobre todo en Mega Drive, pero también tiene su capitulillo de Master, Game Gear y Mega CD, que parece que es lo que más pita. Mucho bueno y mucho nuevo tienen en cartera estos señores. Así que ya sabéis, si queréis estar en la brecha de lo nuevo, apuntad a esta página.

El título que hemos puesto a este capítulo es definitivo, pero lo que os espera en el interior lo es aún más. Hemos cogido las máquinas que muy pronto darán que hablar y las hemos destripado. Hemos visto sus circuitos, su apoyo en buen software, su capacidad de asombrarnos y todas, toditas sus esperanzas. 1994 será el año de las máquinas revolucionarias y si no, al tiempo.

Si todo lo que habéis visto hasta ahora os ha dejado simplemente alucinados, echad un ojo a estas páginas y, ahora sí, gritad a los cuatro vientos: «Lo sé todo en el mundo del videojuego».

Me da en mi sutil nariz que a este tipo de prólogos asiste muy poca gente. Que es tal el ansia que existe por conocer a la primera todo lo que promete el 94 -la verdad es que es un tema candente-, que yo no sé si alguien en su sano juicio va a detenerse en estas páginillas malditas. Pero en fin, me fiaré de mi instinto de escritor y pasaré a relatar lo que os espera, a lo más valientes, ahí dentro, en la jungla de las novedades.

En cuanto paséis estas cuatro paginillas -vaya introducción larga que me han propuesto-, os daréis de bruces con un espectacular panorama cargado de juegos. Haciendo gala de un implacable olfato consolero, he podido acceder a los documentos secretos más importantes del software internacional por aquello de transmitiros qué habrá detrás de las últimas campanadas. Y he averiguado qué será lo que más pite en Sega, lo que se lleve en Nintendo y lo que rompa en todos los sentidos en este nuevo año.

Arcades, aventuras, megas, consolas, proyectos, héroes con y sin nombre y toda una retahíla de ideas han pasado por mi cabeza, ojos y manos durante el tiempo en que estuve preparando esta maravilla, llamada 1994 en tono videojuego. De todas esas historias y cosas he entresacado unas cuantas que a buen seguro os interesarán. Tienen nombres conocidos, o van de normales por la vida, son segundas partes, o se estrenan en pantalla, son películas, o argumentos originales, pero todas ellas comparten un par de detalles. Uno, que son cosas nuevas, y dos, que nadie sabe dónde estaban y mucho menos cómo las he conseguido. Y aunque haya utilizado artes extraoficiales (que de todo habrá en este maremagnum de información), tened por seguro que lo que aquí queda expuesto es más que fiable, y que nadie podrá deciros que lo que le acabáis de comentar sea mentira.

Pongo la mano (sutil, como la nariz) en el fuego por dos grandes títulos que acaparan el capítulo de sorpresas y que más de uno pasará por bulo. Son Sonic 3 y Dragon Ball Z II. La verdad es que parece demasiado bonito para ser cierto, y la misma verdad es que es tan cierto como bonito. Sonic 3, además, está a punto de salir a la calle. Vale, no he puesto imágenes, pero es que tampoco quería desvelar las cosas antes de tiempo. Hobby Consolas, que para estos asuntos viene de perlas, se las sabe apañar muy bien con este tipo de casos, y estad bien seguros de que dentro de muy poco tiempo habrá información gráfica de esta proeza de Sega. Respecto a la segunda de otro best seller llamado Dragon Ball Z, pues imagino que pensaréis lo mismo: que nos hemos pasado de la raya. Nada más lejos de la realidad. El dos que le hemos colocado al cartucho de Goku está confirmado por los máximos responsables de

Bandai. Fueron ellos y sólo ellos los que me proporcionaron esta especie de exclusiva y a fe que sabré aprovecharla, aunque ahora penséis que no le he sacado todo el partido.

Entre las sorpresas, sólo que brillando a otro nivel están también Eternal Champions + y WildTracks. Uno de ellos parece la apuesta definitiva -máxima, diría yo- sobre juegos de lucha. No imagino el número de megas, ni la forma del cartucho, ni los luchadores en liza, ni Dios sabe bien qué, pero también me arriesgo lo indecible si digo que E.T. +será mejor, mucho mejor que lo que todos ya conocéis: Eternal Champions y su torneo de inmortales. ¿Qué tendrá?, ¿se acercará a la realidad virtual?, ¿sentiremos el dolor de los golpes? Ni idea, pero prometido que cuando llegue el momento lo sabremos.

Sobre Wildtracks también habría mucho que escribir, sólo que algo más adelante, cuando esté confirmado un nombre que ni siquiera está elegido. Para los familiarizados con nuestra técnica de ir siempre adelante, unas cuantas, dos palabras, servirán para identificar el cartucho: FX TRAX. Efectivamente, esta genialidad aún sin denominación es lo que todos dieron en llamar Fx Trax, y como en aquel momento se afirmó, el chip FX y su movimiento de gráficos poligonales a la máxima velocidad estará más que presente. En este caso, en lugar de mover naves alienígenas y disparos y paisajes lunares, hará lo propio con unos estupendos vehículos y sus competidas carreras. Pero lo dicho, que más adelante se sabrá todo.

En la segunda parte de esta guía 1994 para saberlo todo, podréis haceros una idea de cómo son las máquinas que están a punto de llegar a nuestros hogares. Panasonic 3DO, Atari Jaguar y Amiga CD copan el plantel de lujo informativo. Las he adornado con todo tipo de características técnicas, software, aplicaciones, líos, deslíos y lo que ha hecho falta. Muy al estilo de lo que mi colega M.A.D. lleva a cabo en el Game Masters, me he propuesto destripar estos artilugios y presentároslos, aunque de forma más breve, tal y como son, para que cuando vengan -nadie sabe fechas proximadas- sepáis a qué ateneros.

A los más ávidos de información está dedicado el siguiente capítulo. En él hallaréis información de los proyectos más a largo plazo que las grandes del software están desarrollando en plan absolutamente salvaje. Sabréis lo último del Project Reality, más los juegos que se tienen pensados para esta bestia artificial de Nintendo; os comentaré las últimas primicias de la Saturn, de Sega, y de sus correspondientes compacts; hablaré del maravilloso CD ROM que va a revolucionar la casi perfecta -salvo en el precio- NEO GEO y de una incógnita que se llama Proyecto NEC y gusta de guardar secretos.

Y eso será todo. Que no es poco, ¿verdad? Supongo que los que desgustéis este tipo de información con tantas ganas como he depositado yo al escribir el texto, saldréis más que satisfechos. Además os servirá para alardear en el colegio de que estáis a la última y de que no hay nadie con más conocimientos en todo el patio.

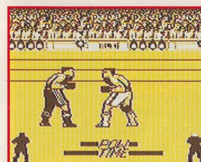
Si me he saltado algo, si he cometido algún error, si los despistes se han pasado de la raya, perdonadme. Uno no es adivino y hay cosas que sabe, otras que prevee, más que especula y muchas que ignora. De hecho ya comprobaréis por vosotros mismos que esta pequeña programación de cartuchos se queda más o menos en el verano. ¿Que por qué? Pues porque las compañías tienen muy guardadito el esquema de lanzamientos planteado para el segundo semestre del año. En todo caso he hecho lo posible, chicos. Supongo que lo tendréis en cuenta.

Juan Carlos García

ZONA NINTENDO

MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING

BY VIRGIN — **ENERO-FEBRERO**

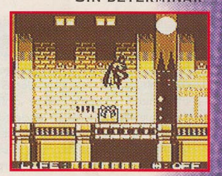


El mejor boxeador de todos los tiempos protagoniza en Game Boy un cartucho a su altura. Con un ring que gira hasta 360°, 30 boxeadores con ganas de quitarle el título de campeón, una opción de entrenamiento para depurar todos los golpes, combinaciones programables de hasta cuatro puñetazos, indicadores de potencia, gráficos brillantes y toda la magia de un deporte menos violento de lo que se piensa, aunque eso sí, apto sólo para los que gustan de emociones fuertes.

BATMAN ANIMATED SERIES

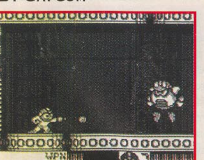
BY KONAMI — **SIN DETERMINAR**

No es otro Batman. Es el BATMAN. Pasa por ser la adaptación inequívoca de una popular serie de dibujos animados a lo serio. Konami presenta en pantalla pequeña a un murciélago enorme, que utiliza los puños tanto como el coco y el súper gancho que lleva adherido al traje. Cuando lo tengas entre manos, te parecerá ver similitudes con «Batman, Return of the Joker», pero no te despistes. Es, como te hemos dicho al principio, otro Batman. ¿El mejor?



MEGAMAN IV

BY CAPCOM — **SIN DETERMINAR**



Lo último para portátil de la compañía especialista en sagas está a punto de aterrizar en las calles japonesas. El cuarto Mega Man para Game Boy está ya terminadito, y mucho nos tememos que su fuerte instinto de "conversación" le va a obligar a viajar a tierras europeas mucho antes de lo que esperas. Y si tienes un poco de paciencia, podrás echar el ojo a un súper arcade de plataformas mucho más grande, mucho más espectacular y mucho más brillante que las tres partes anteriores.



GAME BOY

Los Pitufos

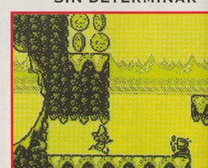
By INFOGRAMES — **MARZO-ABRIL**



Más emblemas franceses para la casa francesa que mejor trabaja en este campo. Infogrames y Pitufos parece la combinación perfecta para llevar a cabo un cartucho de plataformas muy al estilo Asterix. Si a eso se le suma que es increíblemente difícil, muy animado, con dosis de videoaventura y otras muchas cosillas de interés, el resultado es un juego que enfervorizará a todos los amantes de estos señores azules. Y, naturalmente, para los que no lo sean también es recomendable.

Speedy Gonzales

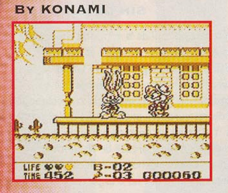
By SUNSOFT — **SIN DETERMINAR**



¡Ándale manito, que aquí llega el ratón más rápido al Oeste del Río Pecos! ¡Sí! Es él, el genuino Speedy Gonzales, que de la mano de Sunsoft se ha hecho ahora "más llevadero" para protagonizar un arcade de plataformas veloz, muy veloz. En él controlaremos a un ratón tocado de sombrero mejicano, que debe vérselas con los cientos de enemigos de rigor en su búsqueda del queso más grande. A su encuentro: plataformas, saltos, habilidad, items, objetos y un sinfín de sorpresas.

Tiny Toon 2

By KONAMI — **FEBRERO-MARZO**

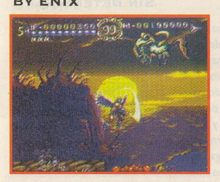


Es día de estreno en el cine que Montana Max ha abierto en la ciudad. Allí están los Tiny Toons ansiosos por ver las primeras películas que se exhiben en Warner City. Pero el malvado Montana se ha introducido en las pelis con el fin de sabotearlas. Sólo Buster se ha enterado de lo que va a ocurrir, y piensa evitarlo, metiéndose también en la pantalla. Habrá westerns, films de terror, acción, aventuras. Y siempre estará el gráfico de uno de los Tiny, decidido a parar el atropello.

SUPER NINTENDO

Actraiser 2

By ENIX — **SIN DETERMINAR**

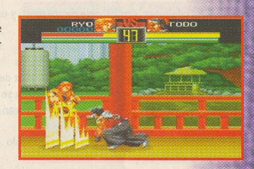


La segunda parte del cartucho más premiado en círculos U.S.A. acaba de hacer su aparición de la mano de sus originales creadores. «Actraiser 2» vuelve a ponernos bajo la sombra de un caballero medieval, y su espada en lucha perenne contra el mal. De nuevo la banda sonora de Yozu Koshiro, se encargará de ambientar este clásico, que ha eliminado las fases intermedias de estrategia y se ha decantado por un arcade bellísimo de fondos más que inspirados y una carga brutal de acción.

Art Of Fighting

By TAKARA — **FEBRERO**

Takara ha reprogramado el clásico de SNK para llevarlo al Cerebro de la bestia sin que se note en absoluto el salto de Neo Geo a Super Nintendo. Y, la verdad, así parece haber sido. Porque en el cartucho Pal de «Art of Fighting» que tenemos entre manos seguimos viviendo la mejor lucha, controlando espectaculares personajes, repartiendo golpes a diestro y siniestro, provocando a los demás y rentabilizando a tope el poder de la Super.



Bugs Bunny

By SUNSOFT — **SIN DETERMINAR**



Sobre una base de 12 megas y con un Bugs más grande que nunca, Sunsoft ha trazado un juego a la medida de las posibilidades del conejo. Un cartucho enorme, cargado hasta las cejas de imaginación, personajes, situaciones cómicas, movimientos, animación de sprites y mucho tono peliculero. El título completo será «Bugs Bunny Starring in Rabbit Rampage», y aunque aún no se sabe cuándo saldrá a la calle, lo que es seguro es que tardará poco en desaparecer de las tiendas.

Chester Cheetah Wild Wild Quest

By Kaneko — **Sin determinar**

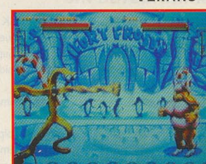


Tras «Too Cool To Fool», Chester Cheetah vuelve a deleitarnos con un gran arcade de plataformas marcado por su abrasiva personalidad, el excesivo colorido en pantalla, las persecucione y el inusitado viaje de nuestro héroe a través de 12 ciudades del Oeste yankee. 8 megas de saltos, habilidad y mucha imaginación, terminan por presentarnos a un súper bichejo y sus aventuras contra lagartos, loros, plantas tropicales y miles de obstáculos más. Imprescindible.

Clayfighters

By Interplay — **Verano**

Un muñeco de nieve, una especie de spaguetti y un extraño zapato son las apuestas luchadoras de Interplay frente a la violencia inusitada y el descarado copieteo que se está viviendo en los juegos de lucha. «Clayfighters» utiliza la técnica de animación Claymation para conseguir que nada se parezca a lo que es, y para que los golpes no sean tan golpes y las magias mucho más magias. Parecerá que estás jugando a Street Fighter, sólo que encima te reirás, y más de la cuenta.



Empire Soccer

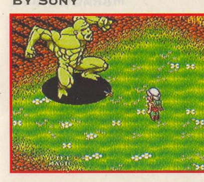
By Empire — **Marzo-Abril**



El mundial de fútbol U.S.A. 94 empieza a colear. El primero de los cartuchos de fútbol que se avecinan para esas fechas -un poquito antes, vamos- será de Empire (Space Ace, Yogi Bear). Tendrá selecciones nacionales, perspectiva aérea, gráficos enormes, movimientos rapidísimos, jueces de línea, árbitros y todo lo que esperas ver en un gran juego sobre el deporte rey. Si te gusta el fútbol, más allá de los domingos por la tarde, yo no perdería de vista este cartucho. Que viene con garantías.

Equinox

By Sony — **Marzo-Abril**



Si aún no has oído hablar de esta fantasía tridimensional con trasfondo de magia, la verdad es que ya iba siendo hora. Porque «Equinox» está decidida a dejarse notar, y no veas de qué forma. Una aventura estructurada en cientos de escenarios con sabor a «Knight Lore» o «Alien 8» (ambos de Ultimate) que incita a perfeccionar la sensación tridimensional, combina la videoaventura más limpia con la habilidad de movimientos y, para terminar, que es todo un clásico entre los clásicos.

Fatal Fury 2

By Takara — **Sin determinar**

Con 20 megas del ala y una estupenda versión NEO GEO detrás, la segunda parte de este codiciado juego de lucha empieza su particular batalla en el mundo Nintendo. Además de los luchadores de siempre, este pedazo de cartucho multiplica la memoria para duplicar los movimientos y exhibir dos nuevas técnicas de lucha: Street Fighter Mode y Royal Battle Mode. Saldrá ya en Japón -Super Fatal Fury-, y esperemos que muy pronto lo haga aquí.



Final Fight 2

By Capcom — **Sin determinar**



La secuela remezclada y muy mejorada de «Final Fight» está lista y dispuesta. En Japón, este cartucho arrasa. La razón: esta segunda parte permite la participación simultánea de dos jugadores, tienes hasta tres luchadores a elegir, muchas fases para jugar y, cómo no, la historia de secuestros y de malvados tipos a los que hay que romper la cara. Si te parece poco, no tienes más que esperar a que salga a la venta, comprarlo y ya verás, ya.

SUPER NINTENDO

JUNGLE BOOK

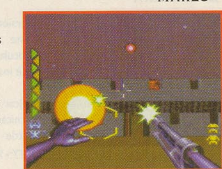
BY VIRGIN **MARZO-ABRIL**



Si has echado un ojo a la zona Sega de este libro, ya estarás al tanto de la maravilla que te espera en Super. Si, por el contrario, has pasado directamente a la zona Nintendo, hemos de decirte que jugar con el Libro de la Selva será como estar dentro de una película de dibujos animados, con gráficos estupendos, algo más nítidos que en la versión Mega Drive, igual número de niveles y beleidades técnicas, colores, sabores y, si nos apuras, hasta olores.

THE LAWNMOVER MAN

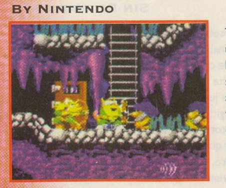
BY STORM **MARZO**



Todo un cóctel de estilos de juego es lo que nos propone Storm en la conversión de la película más "informática" que ha pasado por la cartelera. Plataformas, perspectivas aérea y frontal, carreras de coches, naves y disparos, más utilización de modo 7 y escenas digitalizadas del film, han cabido en un cartucho de 8 megas, que Storm presentó a través de The Sales Curve en el último E..C.T.S. Aparte del argumento, que ya valía lo suyo, es obvio que a este cartucho originalidad no le falta.

LOST VIKINGS

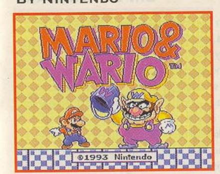
BY NINTENDO **MARZO-ABRIL**



Todo un ejemplo de colaboración y concordia para uno de los cartuchos Nintendo por adquisición de licencia: el programador se llama Interplay. Y ha sido Interplay el que ha concebido un cartucho aventurero, mejor vídeoaventurero, en el que tres vikingos deben hacer lo posible por regresar a su casa, que está en otro tiempo. Una música marchosa, un razonamiento original, diferente, y una ambientación asombrosa, ponen este cartucho al alcance de los más intrépidos.

MARIO & WARIO

BY NINTENDO **MAYO-JUNIO**

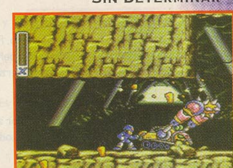


El bueno de Mario se lanza de nuevo al terreno Super Nintendo para protagonizar un juego en el que, de una vez por todas, quiere acabar con su rival de turno. Pero la cosa no va esta vez de plataformas, sino de inteligencia. Y la verdad es que elementos no le faltan. Hay un malo que se encarga de tirar cacerolas sobre las cabezotas de nuestros amigos, un laberinto por el que Mario debe guiar a los "cegados" amigos y un guapo y limpio Luigi que, tenazas en mano, les devuelve la visión.

MEGAMAN X

BY CAPCOM **SIN DETERMINAR**

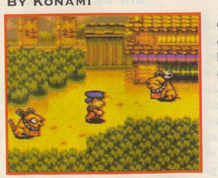




El nuevo Mega Man que Capcom lleva a Super Nintendo no sólo salta más alto, sino que además corre mucho más, dispara más potente y hasta escala paredes. El nuevo Mega Man es más fuerte, pero tan simple y efectivo como el antiguo Mega Man.
Es norma de la casa: un arcade atractivo, fácil de jugar y difícil de sortear, que se eleva a los 12 megas y tiene el máximo encanto de la N.E.S. sólo que en 16 bits.

LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

BY KONAMI **MARZO-ABRIL**



Otro de los que arrasan en Japón está más que dispuesto para llegar a Europa de forma oficial bajo la tutela de Konami. Se trata de una aventura concebida a lo Zelda, en la que uno o dos jugadores (un guerrero ninja o su mentor) deben lanzarse a la búsqueda de la princesa fantasma para devolverla con vida al reino de Horo Horo. 10 niveles cargados de magia, espectaculares gráficos, lucha contra dragones, habilidad y otras historias esperan a los más valientes.

SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

Pink Panther

By Tecmagik — **Sin Determinar**

Con deciros que el creador de este bicho rosa, Friz Freleng, estuvo metido en el proyecto de Tecmagik, debería valer. Pero como queremos ser serios, vamos a apoyar ese suceso con que el sprite de la pantera rosa es uno de los más grandes que podréis ver, con que ha sido diseñado a partir de un estilo "cartoon", con que el argumento está sacado de los episodios de la tele y con que originalidad, desde luego, no le va a faltar.

Riddick Bowe Boxing

By Extreme — **Sin Determinar**

Va para mejor cartucho pugilístico de Super Nintendo. Es grande, alto, fuerte y muy negro. Fue campeón, aunque luego le quitaron el título, pero pese a ese leve traspies, aún conserva una fuerza extraordinaria que Extreme ha sabido captar perfectamente en un cartucho de enormes gráficos, perspectiva lateral, sentido del humor a raudales y una animación que sorprenderá a todos los que estáis acostumbrados al programa de boxeo de "siempre la misma historia".



Rock´n Roll Racing

By Interplay — **Sin Determinar**



Ya está confirmado que será Arcadia quien saque a la calle los productos Interplay para Super Nintendo. Grata noticia, sin duda, que nos llevará hasta un universo desconocido en el que la buena música, los coches a todo trapo y los circuitos más imaginativos del planeta harán mella en nuestro recorrido por esos programas de coches del lugar. Habrá juego sucio, dinero por todas partes, muchos vehículos a lo Mad Max, una voz en off que se encargará de narrar la carrera y mucho más.

Sky Blazer

By Sony — **Febrero-Marzo**



Del mismo equipo de programadores que nos enseñó «HOOK», llega «Sky Blazer», un espectáculo visual en forma de arcade de plataformas y con toda la maestría que estos chicos de Sony han empezado a dar a sus juegos. Sólo hemos visto unas pantallas y una pequeña demo de este arcade, pero si algo nos ha quedado claro, es su fenomenal banda sonora, su parecido con aquel «Leander» que salió para Commodore Amiga, su rapidez y velocidad y su carisma.

Space Ace

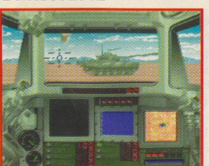
By Empire — **Febrero**

Una extraña combinación entre arcade, a secas, y videoaventura, a lomos de una máquina recreativa, es lo que los chicos de Empire se han empeñado en sacar para la Super. En ella podrás ver al simpático Dirk, vestidito de blanco, tratando de escapar de un sinfín de elementos. Es una locura en plan estupendos gráficos, sonidos imprescindibles y muchas instrucciones de por medio. Que para jugar con este héroe, siempre ha sido muy necesaria una gran habilidad.



Super Battletank 2

By Absolute — **Febrero-Marzo**

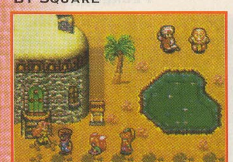


Amantes de la estrategia, Absolute está a punto de poner en vuestras manos el cartucho definitivo. Se llama «Super Battletank 2», tiene 16 megas y un aspecto muy a tener en cuenta: la realidad. Porque todo sucede en tiempo real, el tanque nota las vibraciones del desierto, se mueve igual, se maneja igual, se captan los objetivos igual, hay misiones por el día, la tarde y la noche, misiles, antiaéreos y, para los que no les apasionen estas cosas, hasta fases arcade.

SUPER NINTENDO

The Secret of Mana

By Square — **Sin determinar**



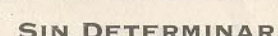
Por si alguien no conoce la compañía que apadrina a este señor juego, sólo le daremos un dato: La saga de los «Final Fantasy» es suya. Y eso sólo quiere decir que dominan el rol sobre la Super y que son expertos en sacarle partido comercial al asunto. Pues bien, «The Secret of Mana» también es súperventas en Japón. Que a qué se debe. Bueno, es un cartucho estilo Zelda con 16 megas, tres jugadores simultáneos (Multitap al canto) y un sinfín de escenarios

Top Gear 2

By Kemco — **Abril-Mayo**

El primero fue grande. El segundo te marcará definitivamente. Tiene bastantes coches, que luego puedes modificar, 64 circuitos, todo tipo de conducciones, modo simultáneo en dos players a Split Screen (individual a pantalla completa) y un look muy mejorado con respecto a lo que vimos en la primera mitad. Y aunque "sólo" lleva 8 megas en sus entrañas, aún se dice por ahí que es uno de los cartuchos más rápidos de la Super.





Virtual Soccer

By Hudson Soft — **Sin determinar**



Virtual Soccer es una de las apuestas más serias cara al Mundial 94 a celebrar en U.S.A. Los chicos de Hudson han decidido llevar a cabo un cartucho en el que casi todo dependa del jugador. Y ese casi todo incluye la perspectiva, que puede ser aérea, lateral o vertical, según nos guste más. El resto está también aquí: control del portero, driblings, tácticas, decisiones arbitrales, 24 equipos y, para distanciarse de los demás, gráficos muy nítidos, sonidos ambientales, nombres de jugadores...

Wolfenstein 3-D

By Imagineer — **Sin determinar**



En pantalla, una pistola y todo un reino de paredes por delante. ¿Raro? Pues así es «Wolfenstein 3-D», una conversión del programa para PC que tanto éxito tuvo en tierras británicas, y que ahora se lanza a la Super. El cartucho de Imagineer vive del Modo 7 para presentar un arcade trazado a partir de un punto de mira único y personal, con enemigos pixelados por la proximidad, mucha acción, una puesta en escena más que brillante y una presentación absolutamente original.

Yogi Bear

By Empire — **Febrero-Marzo**

Despendolados andan los chicos de Empire. Además de un «Space Ace» abrasivo y un fútbol que quita el hipo, se han lanzado a la conquista de la licencia más jugosa: la del simpático oso Yogi. Fruto de su empeño es un arcade de plataformas 100% musical en el que el popular oso de Yellowstone destaca sobremanera en una ambientación digna de cualquier bosque o de cualquier ciudad o de cualquier decorado en que podáis situar a este oso maravilloso.



Young Merlin

By Virgin — **Febrero-Marzo**



«Young Merlin» narra las aventuras del joven mago unos añitos antes de conocer al Rey Arturo. Aunque aún adolescente, este simpático muchacho ya dominaba los secretos de la magia y la solidaridad. Su pueblo estaba sufriendo por culpa de un malvado Señor de las Tinieblas, y por Odin que no estaba dispuesto a consentirlo. De ahí que se metiera en una videoaventura con tintes de arcade, en la que magia, puzzles, inteligencia y habilidad irían siempre de la mano.



ZONA SEGA

ALADDIN

BY SEGA **MARZO**

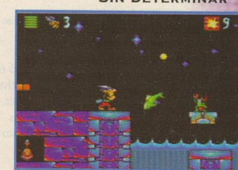
La esperanza de los chicos Master System se verá convertida en realidad gracias a la conversión del genial Aladino en los súper 8 bits. Y si cualquiera de los geniales Master System boys ha echado un ojo a las pantallitas de «Aladdin» en Mega Drive, pues alucinará al comprobar cómo ha actuado el genio de la lámpara maravillosa sobre su maltrecha consola de 8 bits. La misma animación, el mismo movimiento, gráficos a la altura de las circunstancias y muchas más cosas que ya comprobarás por ti mismo.



ASTERIX 3

BY SEGA **SIN DETERMINAR**

Primero fue el gran rescate, luego la misión secreta y ahora, por fin, esto... ¿cómo se llama? Bueno, no recuerdo, pero lo que sí sé es que el nuevo y penúltimo Asterix irá de inteligencia, de pensar, de colocar plataformas en lugares idóneos, de sacar las castañas del fuego al pequeño galo, de pararse un ratito a meditar qué es lo que ha salido mal y de otras tantas historias que llevarán a nuestro hombre a la gloria.



BART VS THE WORLD

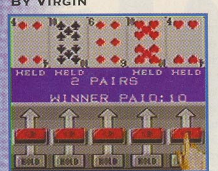
BY ACCLAIM **FEBRERO**



Primera avalancha de los productos Acclaim que van a aterrizar en estas tierras. «Bart Vs the World» es la conversión del genial cartucho que hace poco tiempo salió para N.E.S. y que colocaba a nuestro gamberrete preferido a las puertas de un arcade multifase, con ingenio, habilidad y mucho riesgo de por medio. A decir verdad, Acclaim controla como nadie al chicharra de Bart, y eso se nota en todas las consolas. Más aún en Master, de la que últimamente no se acuerda casi nadie.

CESAR´S PALACE

BY VIRGIN — **MAYO-JUNIO**

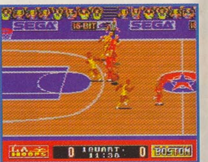


Si eres un fanático de los juegos de azar, ya sabes, de la ruleta, las tragaperras el poker y todos esos "deportes" que se practican en Las Vegas, Virgin está a punto de poner en la calle el cartucho de tu vida. Se trata de «Cesar´s Palace», un sorprendente juego que lejos del esquema habitual de este tipo de programas, reúne una cifra muy elevada de millonarios juegos y los enlaza a través de... cómo decirlo... el viaje de un buen hombre a una fantástica sala llena de maquinitas.

DAVID ROBINSON

BY SEGA — **SIN DETERMINAR**

No ha habido hasta ahora un cartucho de basket para Game Gear tan explosivo como el que te vamos a presentar. Se llama David Robinson Basket, es una versión de la genialidad que salió en Mega Drive hace un tiempecito, y sale a la cancha con cinco jugadores por equipo, nombres reales, tiempos muertos, múltiples tácticas estupendos movimientos, sorpresas a todo trapo y... el resto lo podrás ver a su debido tiempo. Ni antes ni después.



DINOBASHER

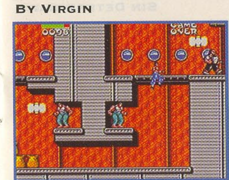
BY CODEMASTERS — **SIN DETERMINAR**



Es lo último de la compañía que ha creado «Fantastic Dizzy» y «Micromachines». En plan dibujos animados, exhibe un colorido sensacional, unas artes estupendas y un argumento de lo más chistoso. Es la historia de un troglodita saleroso que debe vérselas con todo bicho viviente para que no se le escape la chica. Distintas perspectivas y unos efectos técnicos maravillosos pondrán de manifiesto la capacidad de los chicos Codemasters para hacer las cosas.

DRAGON

BY VIRGIN — **MAYO**

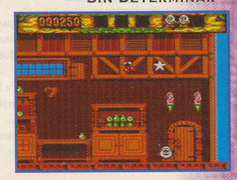


Radicalmente diferente en su concepción a la versión 16 bits, este «Dragon» en Master System sitúa a Bruce Lee en mitad de un arcade, muy al estilo de lo visto en «Renegade». Ahondando en las capacidades de la 8 bits, Virgin ha respondido al reto peliculero de la productora De Laurentiis con un entretenido y algo salvaje cartucho, llevado por una inusitada fuerza técnica -muchos colores en pantalla- y una no menos espectacular puesta en escena.

FANTASTIC DIZZY

BY CODEMASTERS — **SIN DETERMINAR**

Si no sabes quién es Dizzy, ya puedes ir incluyéndole en tu lista de personajes favoritos. Y no sólo porque el "huevo" sea uno de los más simpáticos individuos que pasará por Sega, sino además porque se esfuerza por estar en todas partes. Ahora, Fantastic Dizzy se ha lanzado a Master con una aventura tan complicada como la que viviste en 16 bits, con tan buenos gráficos, tan graciosos puzzles, muchas fases, y todo traducido al castellano.



CHUCK ROCK 2

BY CORE — **MAYO-JUNIO**



Tras su azaroso episodio pasado, el bueno de Chuck descubrió que, golpeando con su garrote una piedra, podía hacer coches. Y gracias a su habilidad, se hizo rico. Malo Malote, su acérrimo enemigo, desfallecía de envidia y decidió raptarlo. Y ahora es el pequeño Chuckie, su hijo, el que debe ir en su busca. Y todo lo que le sucedió al padre, le puede suceder a él, sólo que con más gracias, más detalles técnicos, más movidas...

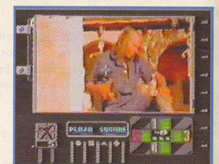
Dragon´s Lair

By Readysoft — **Sin Determinar**

Ha habido que esperar la llegada de una máquina CD para tener como Dios manda al señorito Dirk y a la señorita Daphne. En el compacto de Readysoft no existen apenas diferencias con la Coin Op, a la que seguro jugasteis durante vuestros años mozos. Y es que excepto la calidad gráfica -algo menor en esta versión- este «Dragon´s Lair» es la aventura interactiva que apabulló a las masas allá por los principios de los 80.

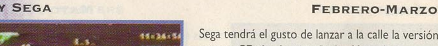
Ground, Zero, Texas

By Digital Pictures — **Marzo-Abril**



Impresionante mezcla de imagen real con disparos a lo «Lethal Enforcers», producida por la misma compañía que se encargó de «Night Trap». Mucho más elocuente, espectacular y exigente, este «Ground, Zero, Texas» te invitará a eliminar a los miles de aliens que han terminado por infiltrarse en un pueblo tejano. Zooms, ampliaciones y una inusitada perfección gráfica viene a poner la elevada nota técnica en una de las joyas que dentro de poco aparecerán en compacto.

Jurassic Park



By Sega — **Febrero-Marzo**



Sega tendrá el gusto de lanzar a la calle la versión para su CD de «Jurassic Park». Y por las pocas imágenes que hemos visto de JP, nos ha resultado un programa brillante, único y muy personal. Realizado al estilo «7Th Guest», es decir, a perspectiva en primera persona, se ceñirá al guión de la peli desde el principio hasta el final. Con un tratamiento mucho más real de la situación, imágenes digitalizadas, sonidos que te trasladarán al parque y un sinfín de toques para un gran CD.

Mad Dog McCree

By Sega — **Sin Determinar**



Fiel conversión de la máquina recreativa que asaltó los salones hace menos de un año. Ya sabes, ¿no? Esa que tiene imagen real, es de vaqueros, hay que disparar con una pistola al malo y salir del pueblo con la cabeza bien alta. Pues eso, que «Perro loco McCree» está disponible ya en Mega CD al otro lado del Atlántico, y que pronto llegará aquí con los mismos ingredientes, que portaba en la Coin Op. Si te va el Oeste americano, vas a alucinar.

Microcosm

By Psygnosis — **Abril**

Un alucinante viaje al fondo del cuerpo es precisamente lo que te propone Psygnosis, a través de un compacto maravilloso en el que ejerceremos de "matasanos" tecnológicos. Más de dos años de programación, gráficos digitalizados, investigaciones en el cuerpo humano y un sinfín de detalles al estilo Psygnosis refuerzan lo que se espera como uno de los CD´s más interesantes para la bestia de Sega. ¿Cómo jugar? Pues a matar microbios.



Prize Fighter

By Sega — **Sin DeTerminar**

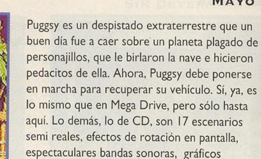
Si crees que en programas de boxeo ya lo has visto todo, que no habrá ningún nombre-estandarte que te convenza y que todos los cartuchos de boxeo son iguales, prueba con Prize Fighter. Que ¿por qué? Pues por la sencilla de razón de que este señor juego está cargado de imágenes digitalizadas, porque podrás sentir los golpes en tus propias carnes, y porque viene rodeado de un vídeo de promoción que ojalá pudieras verlo,.



MEGA CD

Puggsy

By Psygnosis — **Mayo**

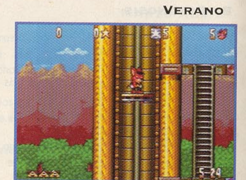


Puggsy es un despistado extraterrestre que un buen día fue a caer sobre un planeta plagado de personajillos, que le birlaron la nave e hicieron pedacitos de ella. Ahora, Puggsy debe ponerse en marcha para recuperar su vehículo. Sí, ya, es lo mismo que en Mega Drive, pero sólo hasta aquí. Lo demás, lo de CD, son 17 escenarios semi reales, efectos de rotación en pantalla, espectaculares bandas sonoras, gráficos digitalizados y un sinfín de desmanes.

Aero The Acrobat

By Sunsoft — **Verano**

Hay un nuevo héroe en Sega. Se llama Aero, es acróbata y trabaja en un pequeño circo que está siendo boicoteado por el exdueño. Ahora, tú debes ayudar a Aero a impedir que los malhechores se salgan con la suya, luego tendrás que usar la cabezota alguna vez y, por supuesto, la habilidad. Dos detalles le auparán a las listas de éxito: su banda sonora -genial- y su capacidad de exhibir más colores en pantalla de los permitidos -hasta 35-.



Beauty & The Beast

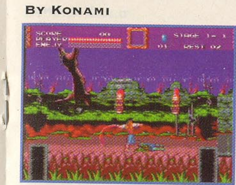
By Sunsoft — **Sin Decidir**



La conversión a videojuego de la genial película de Disney se ha desdoblado en dos espectaculares cartuchos. En uno, adoptaremos el papel de la Bella, a través de una aventura enfocada al público femenino, sobre decorados luminosos y muchas magias para utilizar en plan aventura. En el otro, nos haremos con los papeles de la Bestia. Y como podréis imaginaros, será más oscuro, violento, tenebroso y rápido que el anterior, como manda el personaje.

Castlevania: The Next Generation

By Konami — **Marzo**



Conversión. No, conversión no. Es un cartucho nuevo que adopta el nombre de Castlevania pero que tiene diferente personaje y hasta distintos escenarios. En todo caso, trata de la lucha de toda una familia frente al perverso vampiro Drácula. Niveles bien realizados, muchos enemigos, dos personajes para elegir y, esto es sólo una especulación, dos jugadores simultáneos. No te pierdas la calidad de los jefes finales y algunos detalles de humor macabro.

Cosmic Spacehead

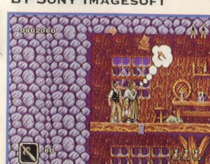
By Codemasters — **Verano**

Si eres amante de la aventura gráfica (ésa que tiene diálogos y un cursor que se mueve por la pantalla), no lo dudes, éste es tu juego. Porque lo nuevo de Codemasters, reúne estrategia, videoaventura, posibilidad de interactuar con el decorado y con las gentes, más un pelín de arcade plataformero, que nunca viene mal. Si además te decimos que entre sus lenguajes está el español, es decir, que vas a entender todo lo que pase, pues la cosa ya pasa a mayores.



Drácula

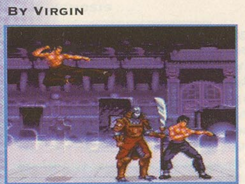
By Sony Imagesoft — **Enero-Febrero**



Bram Stoker jamás lo hubiera pensado. Su Drácula, traducido al cine por un Coppola más que original, ha pasado la frontera de lo literario para convertirse en un apetecible producto 16 bits Sega. Protagonizado por el joven muchachuelo que en la peli iba en busca de su dama, el juego tiene lugar en siete terroríficos escenarios marcados por el buen hacer de Psygnosis, y unos enemigos fin de nivel que quitan el hipo. Absolutamente recomendable.

DRAGON

BY VIRGIN — **VERANO**

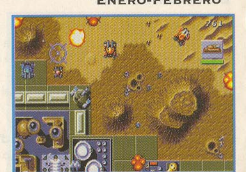


«Dragon» es una atómica conversión de la película que está a punto de estrenarse en Europa sobre la vida de Bruce Lee. Con personajes semidigitalizados y una animación que tira de espaldas -más de 30 movimientos por cabeza-, será un beat-em-up a lo Street Fighter II con una ambientación suprema y un cerebro demasiado calculador como para poder con él a las primeras de cambio.

DUNE

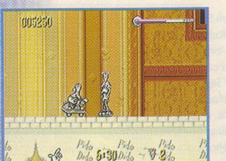
BY VIRGIN — **ENERO-FEBRERO**

La especia está en peligro. Sólo tú, a los mandos de una de las tres dinastías en juego, tienes el poder de controlar tan preciado material, y así estabilizar las constantes del planeta. Dune se ha hecho cartucho de estrategia (muy al estilo Sim City) sobre perspectiva aérea y objetivo: dominarlo todo, para que los amantes del juego calculador, cerebral y entretenido se lo pasen absolutamente como unos enanos.



FIDO DIDO

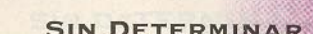
BY KANEKO — **SIN DETERMINAR**



Fido Dido es una mascota de lo más espabilado. Resulta que el chaval de 7-Up no quería ser un mero dibujo, y así, a medio hacer, decidió largarse a vivir sus aventuras por ahí. Y el "ahí" era un precioso mundo de bolígrafos, plumas, rotuladores, gomas de borrar y demás objetos que continuamente amenazaban su integridad. Tranquilo, colega, te ayudaremos en el empeño. Y a ver si en una de éstas nos cuentas dónde está tu secreto, vacilón.

GUNSHIP

BY U.S. GOLD — **SIN DETERMINAR**



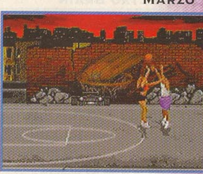


Fue una de las atracciones del último E.C.T.S., y se trata de un cartucho que mezcla la simulación con el arcade a través de dos perspectivas diferentes. Por un lado, la típica cabina de helicóptero reflejada con pelos y señales. Y por otro, un estupendo arcade mata-mata a scroll horizontal, cargado de acción, efectos sonoros y todo tipo de birguerías. Y llegamos a la conclusión de que se trataba de un cartucho muy original.

JAMMIT

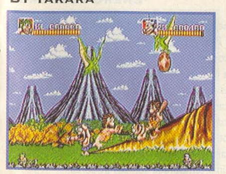
BY VIRGIN — **MARZO**

El espíritu del Bronx, en tu Mega Drive. «Jammit» reproduce fielmente las patadas, puñetazos, codazos y empujones que suele haber en un partido de basket callejero, entre personajes de diferente calaña. Sus virtudes son muy diversas y dignas de resaltar. Por ejemplo, que son muchos juegos en uno solo , muchos tipos a elegir, que tiene una gran animación y un zoom especial para los encestes a corta distancia En fin, un basket diferente a lo que estás acostumbrado a ver..



JOE & MAC

BY TAKARA — **SIN DETERMINAR**



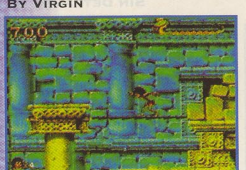
Ansiosos estaban los chicos Mega Drive, esperando la conversión del genial juego de Elite a sus 16 bits. Y aprovechando que la Super está a punto de disfrutar de la tercera parte (por obra de Data East), Takara ha puesto a nuestra disposición el arcade que básicamente ya todos conocéis: cavernícola al 100%, con gráficos inspiradísimos, algunas diferencias con respecto al original y todo el encanto que catapultó a este juego a los primeros puestos de popularidad.



MEGA DRIVE

Jungle Book

By Virgin — **Marzo-Abril**

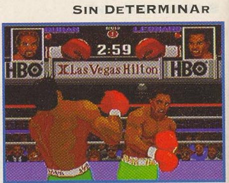


Decían en Virgin que jugar con el Libro de la Selva iba a resultar tan gratificante como ver una película de dibujos animados. Por lo poco que hemos visto, es la pura verdad. Ayudar a Mowgly en su intento de llegar a un poblado humano, guiarle por entre la selva, zafarle de los animales más salvajes y hacer de él todo unvaliente a lo largo de 12 inexpugnables niveles, es una de las cosas más espectaculares a las que hemos jugado.

Legends of The Ring

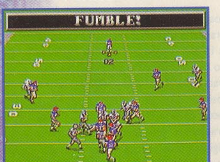
By Electro Brain — **Sin DeTERMINAr**

Electro Brain ha reunido en un cartucho a ocho bestias pugilísticas de todos los tiempos. Desde Ray LaMotta a Sugar Ray Robinson, cada boxeador planteará sobre la lona estilos idénticos a los que les vieron triunfar en la realidad. Tendrás a tu disposición todo tipo de ganchos, crochés, y golpes especiales. Gráficos bien realizados, una ambientación increíble y unas caras moradas sirven de complemento a todo lo que ya te hemos contado.



John Madden´94

By Sony Imagesoft — **Enero-Febrero**



16 megas, de 1 a cuatro jugadores gracias al 4-Way Play producido por Electronic Arts, nuevos efectos gráficos, más sensación de realismo y hasta un manual que por vez primera incluye las reglas de juego, son algunos de los detalles que delatarán la actualización de John Madden. Animaciones exquisitas, equipos reales, una temporada completa, un pack de pilas para salvar las partidas y todo un nombre que ya va por su enésima temporada son sus poderes.

Marko´s Magic Football

By Domark — **Sin DeTERMINAr**



Te presentamos al último y más gracioso chavalín de la casa Sega, pseudónimo 16 bits. Se llama Marko, va vestido de futbolero, adora las plataformas y tiene mucho de Sonic, de Zool y de toda esta ralea de buenos tipos que triunfan por ahí. El juego que protagoniza es de los adictivos, y tiene una pinta que asusta: escenarios que parecen digitalizados, animaciones magníficas y un sinfín de simpáticas historias que te dejarán alucinado.

McDonald´s Treasure Land

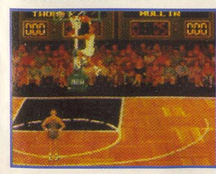
By Sega — **Febrero-Marzo**

Pero, cómo, ¿el payaso McDonald aún no había protagonizado ningún juego? Ah! aquí tenemos uno. ¿Lo ves? Ahí está el payaso, muy pero que muy grande, y un montón de plataformas, y los escenarios son muy imaginativos, y, ajá, ése es el efecto de los polvos mágicos en el enemigo, ¿y eso? Bien, eso será el plano del tesoro que maneja Roland y que debe decirle dónde está el botín. ¿Lo buscamos?



NBA All Star Challenge

By Acclaim — **Enero**



Hasta 27 figuras de la NBA se han reunido en este nuevo cartucho basket de Acclaim. Y se han montado un basket a dos magnífico, de unos gráficos perfectamente digitalizados, unas animaciones genuinas y bastante realistas y 16 megas de memoria en las que caben estadísticas, apreciaciones arbitrales y todo tipo de detalles. Además, existen cinco tipos diferentes de competición: Uno contra uno, tiros libres, tres puntos, H.O.R.S.E. y torneo NBA ALL STAR.

MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD

BY TECMAGIK — SIN DETERMINAR



En la versión Mega Drive del cartucho de Tecmagik, verás a una Pantera Rosa más grande de lo normal, con un gran atractivo en pantalla, rosa, muy rosa y perfectamente ambientada. Verás a uno de los personajes favoritos de todos los chavales en una aventura cinematográfica -con escenarios rescatados de famosas películas- que combina plataformas, peleas, sabrosos puzzles y mucho gusto por la animación.

ROLLING THUNDER 3

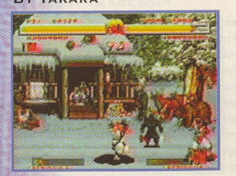
BY NAMCO — SIN DETERMINAR

El espía más espigado del videojuego mundial vuelve de nuevo al ataque. Ya son tres las veces que ha pasado por las pantallas de la 16 bits ofreciendo buenos gráficos -estilo chinaka- mucha acción, buenos scrolles y misiones imposibles. ¿Ah, que no conocéis al agente Albatross? Pues acostumbraros a su careto, a su carisma femenino y a su multitud de armas, porque dentro de poco vais a poder ayudarle. Y ojo, porque "sólo" trae 12 megas del ala.



SAMURAI SHODOWN

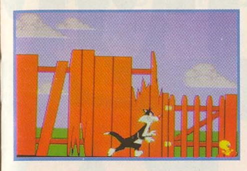
BY TAKARA — SIN DETERMINAR



Otra maravillosa conversión procedente de Neo Geo, y otro irresistible cartucho de lucha que, para la ocasión, empieza por ofrecer espadas en manos de artistas, puños de acero y hasta interacción con el escenario. Por si no te bastan estos apuntes, toma nota: la perspectiva varía a medida que se desarrolla el encuentro: desde los primeros planos a una visión global del escenario. Y los enemigos: samuráis, vampiresas, monstruos y otras bellezas de similar estilo.

SILVESTRE & TWEETY

BY TECKMAGIC — SIN DETERMINAR



En la línea de las últimas y geniales producciones de la compañía de «Andre Agassi», este simpático cartucho nos introducirá en la batalla que mantienen el gato Silvestre y el canario Tweety, alias "Me pareció ver un lindo gatito". Será a través de un vistoso arcade entre plataformero y digno de aventura, en el que la figura del encuentro se llamará Silvestre, alias gato negro de perfecto gráfico y más sutiles movimientos.

TIN HEAD

BY MICROPROSE — MAYO

Robots, plataformas, acción constante, eso me suena... ¿Dónde lo habré visto yo? Ah! Quizá en el último cartucho que Microprose ha preparado para Mega Drive, un arcade de mascotas tomar, de armas tomar, de decorados multicolores tomar, de más de 35 enemigos finales tomar, de cuatro niveles y miles de subniveles tomar, de mucha simpatía tomar y de todo lo que te quieras tomar. Que la ocasión, sin duda, lo merece, por aquello de que Microprose se meta de una vez por todas en el maravilloso mundo Sega.



VIRTUA RACING

BY SEGA — MAYO



Viene precedido de una máquina increíble, que promete acción a los mandos de un Fórmula 1, con uno o dos amiguetes al lado. De su versión Mega Drive sólo tenemos un vídeo en el que queda demostrado hasta qué punto se puede mover rápido un vehículo en Mega Drive. Además, Virtua Racing lleva un potente chip en su interior, al que han denominado VSP y al que han comprobado hasta 25 Mhz de velocidad punta.

MEGA DRIVE

PROYECTO MÁQUINA

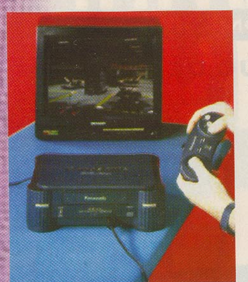
UN MONSTRUO DE 32 BITS

CARACTERISTICAS TÉCNICAS:

- PROCESADOR CENTRAL: 32 BIT 60 RISC
- OTROS PROCESADORES DE APOYO: D.S.P., DOS MICROPROCESADORES GRÁFICOS
- VELOCIDAD DE ANIMACIÓN: MÁS DE 64 MILLONES DE PIXELS POR SEGUNDO
- VELOCIDAD DE RELOJ: 12.5 MHZ
- RESOLUCIÓN EN PANTALLA: 640 X 480 PIXELS
- TARJETA DE COLORES: 24 BITS
- PALETA DE COLORES: 16.7 MILLONES
- CANALES DE SONIDO: 8 CANALES ESTÉREO CON CALIDAD CD 16 BITS
- OTROS PUERTOS: SALIDA DE TELEVISIÓN, SUPER VIDEO Y VIDEO COMPUESTO -RGB-

El espíritu 3DO es propiedad de un pintoresco tipo muy reconocido en los ambientes del videojuego internacional. **Trip Hawkins**, exdirectivo de la gran **Electronic Arts**, es la cabeza pensante que se encontró de bruces con la idea maravillosa: una **máquina para jugar** en casa apoyada en la tecnología de un **ordenador para controlar satélites**. La tecnología se llama **RISC** (Reduced Instruction Set Computer) y es una arquitectura basada en la conjunción de unos cuantos microprocesadores a tamaño reducido que consiguen una **velocidad inusitada de cálculo**. Y la máquina para jugar es un **soporte CD multimedia**, de nombre completo **FZ-1 REAL 3DO**, cuyo proceso de desarrollo se alargó durante más o menos **3 años** y sus capacidades veremos en un instante. El esperado **proyecto 3DO** responde al diseño de **Dave Needles y R.J. Micaels** (hombres enfrascados en el diseño del **Amiga** y la consola **Lynx de Atari**) bajo el patrocinio de **«The 3DO Company»** y en colaboración con firmas de la talla de **Matshusita, AT & T, MCA/Universal Pictures** y **Panasonic**. El cerebro que controla a esta bestia negra es un procesador ultra-rápido, que se mueve sobre **3 megabytes de memoria RAM** y permite acceder al sistema de compact disc hasta **50 veces más deprisa** que lo hacen los ordenadores personales o las consolas más conocidas. Que, ¿impresionados? Pues seguimos. El sorporte CD en que se basa la máquina -recordad que es el futuro,





muchachos- permite, por supuesto, **escuchar la música** de vuestros compacts favoritos, **conectaros al equipo** de alta fidelidad que tengáis en casa (y ganar en calidad), poner en marcha vuestros **CD+G** (música y texto) o visionar fotos en formato **PHOTOCD**. Para todo ello es necesario hacerse con un **módulo de vídeo llamado FMV (Full Motion Video)**, que aunque al principio lo pintan opcional, en realidad es imprescindible para ver la consola en vuestro televisor. Pero ahí no acaba todo. Está pensado que en un futuro, quizá a últimos del año que ahora comienza, el **3DO pueda conectarse a la red telefónica**, merced al acuerdo alcanzado con AT & T, y así desplegar una auténtica **red de programas** tanto de entretenimiento como educativos, que amplíe hasta el infinito las posibilidades de esta promesa de sistema.

El futuro está aquí, una vez más, pero esta vez quiere seguir adelante. Al estilo de los ordenadores personales, donde el equipo básico va creciendo y creciendo, y cada vez hay más cosas para perfeccionar el asunto, el **3DO se abastecerá de varios kits** con los que alcanzar calidad profesional y **aspirar** siempre a una **mejora** del producto (lo malo es que con estas cosas uno parece que siempre se queda atrás, pero bueno). Uno de ellos será **CINEPAK VIDEO**, que permitirá **animación en vídeo a 30** imágenes por segundo; otro será **3DO AUTHORING TOOLKIT**, una utilidad creada para desarrollar software; otro más **MPEG**, **tecnología de vídeo** con altísimos niveles de calidad que permite grabar hasta **74 minutos** de vídeo en un CD; y los que llegarán. Que, por cierto, serán bastantes y muy profesionalizados en su mayoría.

LOS PROS Y LOS CONTRAS

Los pros de esta maravillosa caja compacta ya los habréis entresacado del texto, pero por si acaso, que os quede claro que **3DO es una poderosísima máquina de jugar**, basada en tecnología de última generación sobre **COMPACT DISC** -rodeada de grandes compañías-, y con **amplísimas perspectivas de futuro**. No en vano ya hay más de **300 compañías desarrollando compacts** para esta bestia, y entre ellas se encuentran nada más y nada menos que **Virgin, Psygnosis o Electronic Arts**. Y además, atentos, porque se espera hasta un **fromidable teclado**. ¡Preparaos para lo que se os viene encima!

El único pero, bueno, dos peros para colocar a esta máquina son, por este orden, que **cueste tan cara** (en Estados Unidos ha salido a la venta a 700$ más los 300$ del soporte de vídeo, es decir, más de **100.000 pts** según la equiparación de la moneda) y en el primer paquete **sólo incluya un juego**, y que aún no **haya ningún distribuidor** que se decida a traerla a España de forma oficial. ¿Habrá que esperar a que bajen los precios? Pues esperaremos.



LOS GRANDES ATACAN DE NUEVO

CARACTERISTICAS TECNICAS:

- PROCESADOR CENTRAL: 32 BITS
- CINCO UNIDADES DE APOYO: UN BLITTER; UN GENERADOR DE SPRITES; UN CONTROLADOR DE MEMORIA; UNA UNIDAD DE PROCESAMIENTO GRÁFICO; Y UN PROCESADOR DE SEÑAL DIGITAL.
- VELOCIDAD DE ANIMACIÓN: 850 MILLONES DE PIXELS POR SEGUNDO
- VELOCIDAD DE RELOJ: 13.3 MHZ.
- RESOLUCIÓN EN PANTALLA: 720 X 576
- TARJETA DE COLORES: 24 BITS
- PALETA DE COLORES: 16.7 MILLONES
- CANALES DE SONIDO: 12 ESTÉREO
- OTROS PUERTOS: SALIDA DE TELEVISION, SUPER VIDEO Y RGB, MAS TARJETA 32 BITS PARA CD ROM

Atari ataca de nuevo. Tras la irrupción en el campo de las consolas con dos máquinas bastante mediocres (Atari 2600 y Atari 7800) y otra desgarradora en portátil, pero de poco éxito comercial (Atari Lynx), la compañía que lo ha sido todo en este mundillo se lanza a las calles con una pasada llamada **JAGUAR**. Este fenomenal artefacto, en cuyo desarrollo han invertido más de **tres años los mejores ingenieros de la compañía** americana, ha sido considerado a las primeras de cambio como la **máquina tecnológicamente más perfecta**. Además, nace con amplias pretensiones de **revolucionar** de una vez por todas el **universo de los videojuegos**. ¿Que por qué? Pues vamos a verlo en un instante.

El proyecto **Atari Jaguar** cambia, para empezar, el **formato CD por el más tradicional de cartuchos**. Y la explicación es bastante lógica. Los responsables de Atari argumentan que **no hay por ahora sistema CD** capaz de sacar el máximo rendimiento al compacto y que, por contra, sí que **resulta escesivamente costoso producir juegos en este soporte**. Asimismo esgrimen que los cartuchos **son más baratos** (de cara a trabajar con ellos y a comprarlos) y que gracias al **sistema especial de comprensión de imágenes** -que permite **cartuchos de hasta 400 MEGABITS**- no se va a notar en absoluto la diferencia con los compactos.

Es posible. Pero sabemos que los chicos de Atari no quieren quedarse al descubierto y ya

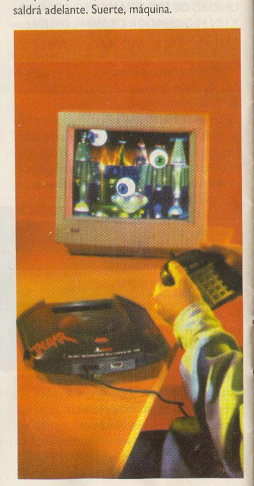


andan **diseñando un CD ROM** para acoplar a su máquina en un futuro más que venidero. ¿Incoherente? En absoluto, el futuro es el futuro y su máquina, por mucho que vaya de momento en cartucho, **ofrece unos privilegios tecnológicos totales**. Por ejemplo, y para empezar con algo, goza de una **arquitectura de 64 bits**, que para que lo sepáis es capaz de **procesar 55 millones de instrucciones por segundo**; de un súper procesador, creado para **tratar imagénes tridimensionales en tiempo real**; de chips encargados de **rotaciones, deformaciones** y todo tipo de efectos visuales alucinógenos; y de una **velocidad**, unas **850 veces más rápida** que una consola convencional de 16 bits.

LOS PROS Y LOS CONTRAS

Conclusión: que estamos ante una **gran máquina** y que, aunque no se ciña a nuestras pretensiones CD -siempre lo queremos todo- ofrece suficientes alicientes como para despuntar rápidamente. Además, **es barata** (sale a unas 200 Libras en el mercado británico), tiene un **control pad** de lo más cibernético, dotado de **17 botones** para controlarlo todo y viene con la **garantía de un grande de los videojuegos**. Por si fuera poco, se le puede **conectar un CD** y así aumentar su indiscutible potencia. Aunque si tampoco os vale, podéis hacer uso de los **kits ya disponibles** para hacer de vuestra consola un auténtico cine, un equipo de programación... Y si todavía os parece poco, probad a escuchar lo que esta consola sabe hacer: **12 canales de sonido para "samplear" a gusto, digitalizar** todo tipo de sonidos en tiempo real...

En la parte de los contras, pese a quien pese, hay que hablar de la **inexistencia de Atari como empresa** en este país (cerró hace poco más o menos un año y desde entonces estamos desasistidos en todo lo que se refiere a Atari), de los **pocos desarrolladores** que están haciendo juegos (unos **10 cartuchos disponibles** y más o menos **20 compañías** trabajando en el tema, aunque se prevee un crecimiento grande en este campo, tal y como asume el **director de desarrollo de Ocean**) y, por último también hay que mencionar las **grandes dificultades** que va a encontrar nuestra Jaguar para abrirse camino por esos campos de juegos. Pero bueno, es sólo el comienzo y aunque en principio sea duro, sabemos que saldrá adelante. Suerte, máquina.



AMIGA CD 32

LA APUESTA ALEMANA

CARACTERISTICAS TECNICAS:

- PROCESADOR CENTRAL: 32 BITS RISC SOBRE UN CHIP MOTOROLA 68EC020
- CHIPS DE APOYO: AGA GRAPHICS SET, ASIMILADO SOBRE UNA ESTACIÓN DE TRABAJO AMIGA 4000
- VELOCIDAD DE ANIMACIÓN: 850 MILLONES DE PIXELS POR SEGUNDO
- VELOCIDAD DE RELOJ: 14 MHZ
- RESOLUCION EN PANTALLA: 720 X 576 PIXELS
- TARJETA DE COLORES: 24 BITS
- PALETA DE COLORES: 16,8 MILLONES DE COLORES, CON 256 SIMULTÁNEOS EN PANTALLA
- CANALES DE SONIDO: 8 CON CALIDAD CD 16 BITS
- RAM: 2 MEGA MÁS 1 MEGA DE ROM CON AMIGA DOS
- OTROS PUERTOS: SALIDA DE SUPER VIDEO, DOS JOYSTICKS EXTENSIBLES A 8, RGB, SALIDA DE AUDIO, CONEXIÓN CON TECLADO, ENTRADA MICRÓFONO, CONTROL DE VOLUMEN, ENTRADA PARA EXPANSIÓN MPEG FMV

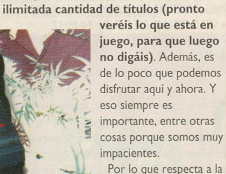
La consola o máquina, como queráis denominarla, **Amiga CD 32** es la única que, de momento, se puede **encontrar en España** de un modo más o menos oficial. En Mail VxC, la popular cadena de tiendas especializada en venta por correo, podréis haceros con esta maravilla, bajo **licencia Commodore** (empresa que no existe en España como tal) **y garantías de reparación -cuentan con buen servicio técnico-**, al "módico" **precio de 59.900 pts.** Ha sido la primera en entrar del aluvión de máquinas que se prometían para este año, y la primera en empezar a demostrar lo que se viene gestando desde hace tiempo: **el cambio**. Aunque en principio no sea para tanto.

Amiga CD 32 toma su estructura del fabuloso ordenador **Amiga 1.200**, sólo que sustituye la entrada de **discos floppy por una de compactos -de nuevo el futuro-**, y el teclado por un buen **control pad, aunque algo cibernético**. Además de una paleta de **16 millones** de colores (aunque sólo 256 simultáneos en pantalla), de una imagen en **altísima definición** y de una **calidad sonora en CD**, este monstruo de la técnica es **absolutamente compatible** con el ordenador que le dió la vida y, si nos apuráis, hasta un poquitín más rápido. Es



decir, que tendréis oportunidad de conectar a vuestro querido Amiga CD una unidad de floppy para cargar joyas programables de todos los tiempos, y a la vez verlas/jugarlas un poquitín más deprisa. Por no hablar del teclado, claro, que pronto estará en opción.

Al margen de sus características técnicas, lo que más os va a sorprender de esta máquina es la **cantidad de software** en el que se está trabajando. De momento, que sepáis que la consola incorpora dos CD´s en el paquete ahora mismo a la venta: **James Pond**, que es la conversión del clásico de Amiga y un compact que incluye los juegos **Oscar** y



Diggers, también de Millenium. Pero es que además hay casi **20 juegos preparados** para su lanzamiento y se especula con que a principios de año se alcance la cifra de **70 discos en liza:** muchas compañías en el asunto, muchos juegos en CD. Y borrad de la cabeza eso de las conversiones. Aunque sea cierto que se está empezando por convertir clásicos a compactos, en muy poco tiempo podremos disfrutar con **arcades, aventuras, pinballs, juegos de coches nuevos, elaborados en exclusiva** para esta máquina y, por lo que se prevee, absolutamente brillantes.

LOS PROS Y LOS CONTRAS

Pues ya lo veis. Si tenéis, habéis jugado o conocéis el ordenador Commodore Amiga, no caben mejores referencias (el que suscribe es afortunado poseedor de uno de ellos y está más contento que unas pascuas). Y más en el caso del modelo 1.200, que es todo un espectáculo para los **amantes de lo visual y sonoro**. El AMIGA CD32 es una versión **mejorada y en compact de todo lo bueno de este ordenador**, con su mismo sistema operativo -aunque **2 megas de RAM y 1 de ROM**- y, si seguimos así, su **ilimitada cantidad de títulos (pronto veréis lo que está en juego, para que luego no digáis)**. Además, es de lo poco que podemos disfrutar aquí y ahora. Y eso siempre es importante, entre otras cosas porque somos muy impacientes.

Por lo que respecta a la parte negativa, hemos encontrado un par de detalles. El primero: los juegos que hemos visto para esta máquina son buenos, pero no pasan de dignos. James Pond, del que ya os hemos hablado, es una simple conversión a CD del juego que todos conocéis. Así que enseguida surge la pregunta: **¿serán capaces de sacar el máximo rendimiento a esta máquina a corto plazo**? Nosotros pensamos que sí, y que aunque al principio no haya cosas demasiado espectaculares, pronto no tendrán nada que envidiar a otras máquinas.

Y el segundo detalle es: el hecho de que AMIGA CD tome gran parte de la estructura de AMIGA 1200, ¿no limitará en exceso el poder de la máquina? Eso ya lo veremos...



PROJECT REALITY

A vueltas con la **revolución Nintendo** y a vueltas con un soporte que promete mucho, sí, pero a largo plazo. Y es que la cosa viene de lejos, ni más ni menos que de un **fallido intento de poner en marcha un CD** -es de esperar que para competir con el de SEGA-, de otro giro de tuerca con la **renovación de la N.E.S.** y de un compromiso con la todopoderosa e infográfica **Silicon Graphics** para hacer algo serio y grande.

Ahora parece que todo está en marcha y que en el **C.E.S. de las Vegas´94 asistiremos al estreno exclusivo** de su versión arcade, es decir, de la que estará en los salones recreativos: todavía **quedará un año** para el penúltimo eslabón doméstico. Por si acaso queréis saber qué lleva, tomad nota: **Microprocesador de 64 bits apoyado en el chip MIPS R4000** (desarrollado por Silicon en exclusiva) y una **velocidad de más de 100 Mhz**; **24 bits** de memoria; una paleta de **16,7 millones de colores** y una **resolución** en pantalla más alta que los sistemas Pal y NTSC; **4 entradas de pad** y posibilidad de conectar unas **exóticas gafas de realidad virtual**. Ah! Y según últimas noticias, parece que la consola **soportará cartuchos y CD´s, aunque ésta última posibilidad sólo en opción**. Pronto seguiremos informando sobre este apasionante tema. Cada vez **surgen más novedades entorno a Project Reality** y nosotros estamos más que deseosos de conocerlo todo. Por lo pronto tened un poco de paciencia, porque según parece la cosa va para largo. Ya hablaremos.

MULTIMEGA

Antes de nada, una pregunta: ¿Habíais oído hablar de esta máquina antes? Seguro que no, porque **Multimega es una auténtica exclusiva de este librito**, que los señores de Sega tienen más que guardada en el baúl de las sorpresas. Veréis, el **Multimega es una pieza de diseño que reúne Mega Drive y Mega CD** en un aparatejo que tiene el **tamaño de un Discman portátil**. Ahí es nada. Pero sigue. Sus creadores prometen que se podrá **llevar colgado del citurón**, que **funcionará a pilas** y que estará **a la venta allá para finales de año**. **Técnicamente no cambiará nada**, pero lo que es **funcionalmente**, menudo **invento** que se han sacado de la manga...

CD ROM PARA NEO GEO

Muy calladito se tenían los **responsables de SNK** -bastante conservadores, a la sazón- la salida al mercado del dispositivo que va a hacer de la Neo Geo una consola perfecta. A la chita callando y sin mediar palabra, se **disponen a comercializar durante esta primavera** un **auténtico CD Rom para la bestia negra**. ¿Que cómo van a mejorar sus, para algunos, inmejorables cartuchos? Bueno, pues parece que este CD ha sido diseñado bajo la tutela de un **procesador RISC de 32 bits** y más de **180 megabytes de buffer de RAM**, además de todos los **megas de información** que caben en este soporte, claro. Aunque al principio se dediquen a convertir y recopilar, lo cierto es que dentro de un tiempo **asistiremos a productos exclusivos** y mucho nos tememos que increíbles. Por lo pronto, apuntad un dato

Famitsu Beep! Mega Fan

Fotos difundidas por revistas japonesas en las que se especula con el aspecto final de la consola SATURN. Como podéis ver, hay mucho dónde elegir y ¿poco que ver con la realidad?

elocuente: los compactos valdrán la tercera parte que los gigantescos cartuchos. Un detalle de fabricación que no tendrá nada que ver con la calidad de los juegos. ¿Imagináis una partidita a Fatal Fury en CD? Pues en breve se acabará la imaginación y llegará la realidad.

PROYECTO NEC

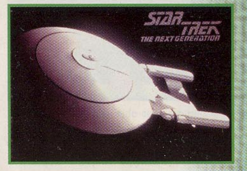
Y ya que vamos de noticias explosivas, apuntad ésta: **NEC**, la compañía creadora de los monstruos **Turbo Grafx y Turbo Duo**, ha revelado por fin su **sistema de 32 bits**. O al menos ha dado algunos datos, entre los cuales se encuentran éstos: **procesador RISC reforzado de 32 bits -esto parece ser la moda, ¿verdad?-, velocidad de reloj cifrada en 25 Mhz** y **30 canales de sonido estéreo**. Toda una pasada que en Japón conocen bajo el nombre de **The Iron Man** y que tendrá el honor de salir a las calles en Marzo de 1994. Un pro: NEC sólo trabaja en grandes cosas. Un contra: Visto el despliegue de Turbo Grafx en este país (la Turbo Duo ni siquiera se comercializa), muchos se temen lo peor: que no llegue.

SATURN

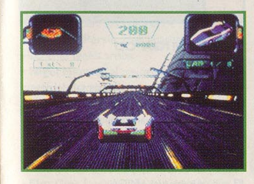
Lo que se conoce como **Saturn** es un proyecto inicial de Sega, creado con la idea de no perder comba en este mundillo últimamente tan avanzado de máquinas. Pese a que muchas revistas han hablado de esta máquina con pelos y señales -las fotos que tenéis arriba son más que elocuentes-, incluso ofreciendo material gráfico, la verdad es que aún **se dan por seguras muy pocas cosas.** Excepto el procesador, de 32 bits y algunas cosillas más, nadie sabe en realidad lo que hay bajo esa máscara. Además, hay otro dato bien significativo: Hace bien poco que **Sega firmó un acuerdo con Hitachi** para desarrollar un chip exclusivo que diera alas a su máquina, y eso, para empezar, puede cambiar mucho las cosas. Por si fuera poco, fuentes autorizadas de **Sega nos han confirmado que esta compañía tiene en mente lanzar a la calle varias consolas de 32 bits**, con lo que sería inútil quedarnos con una como emblema final.
De todas formas y por aquello de adelantarnos al futuro a la máxima velocidad, a ver si os valen estas últimas y jugosas características técnicas. **Procesador RISC 32 bits**, varios chips DSP -aumentan la velocidad del procesador ya que le ayudan a calcular-, **paleta de 16,777, 216 colores**, **32 canales de sonido PCM** (Pulse Code Modulation) cuya calidad supera al CD y, bueno, tiene más cosas pero casi todas están **TOP SECRET**, como corresponde. ¿Que si queremos especular con la fecha? Bueno, en tierras japonesas dicen que allá para el 1995, todo esto será una realidad. Está lejos, pero si lo dicen en Japón...

ASI SERÁ EL SOFTWARE PARA LAS GRANDES MÁQUINAS

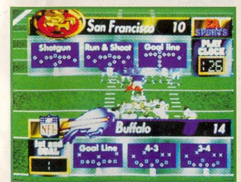
Estos son algunos de los **lanzamientos que se darán a conocer durante 1994 para estas bestias**. Hemos optado por dividirlos por máquinas, así que estad bien atentos.



PARA EL 3DO



• Está casi preparado **World Builders Inc.**, un compacto en el que seremos **dueños del mundo** y de buenas imágenes creadas por **Silicon Graphics**.
• Está también listo para embarcar **Shock Wave**, un arcade sobre 3 dimensiones.

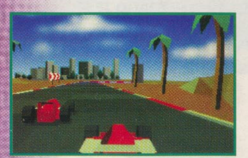


• **PGA Tour Golf**, con jugadores de carne y hueso como nunca habéis visto.
• **John Madden**, reversionado y muy mejorado.
•**Twisted**, un show televisivo en plan futurista y meteórico.
• **Peter Pan**, que se ha convertido en **aventura gráfica** para los amigos.
• **Road Rash**, la **carrera de motos**, con pelea incluida, más real del mundo.
• **Dragon´s Lair**, el verdadero arcade de las recreativas, y no se hable más.
• **Out of This World**, un Another World más que perfecto.
• **Total Eclipse**, con sorprendentes imágenes digitalizadas.
• **Jurassic Park**, y evitamos hablar más sobre esta maravilla. Es redundante.
• **Mad Dog McCree**, pistolas y vaqueros a lo **Lethal Enforcers**.
• **Red Baron**, de aviones digitalizados y persecuciones en el aire.
• **Mega Race**, una espectacular carrera de coches, con todos los detalles del mundo.
•**Crash´n Burn**, coches a toda velocidad.

PARA ATARI JAGUAR

tomad nota de estos nombres:

• **Alien Vs Predator**, ambientado en un



laberinto tridimensional y **aceptando la personalidad de Aliens o depredadores.**

• **Crescent Galaxy**, un exquisito arcade horizontal que utiliza los **16. 7 millones de colores ¡en pantalla!**

• **Cybermorph**, un StarWing de Super Nintendo, sólo que a lo grande.





• **Jack Nicklaus**, golf sobre todas las cosas y tiempos y lo que queráis.

• **Bubsy**, el gato más dicharachero del barrio...

• **Chequered Flag II**, de velocidad...



PARA AMIGA CD

pues ahí van algunos:

• **Alfred Chicken**, el pollo más salado de Mindscape. En su punto, claro.

• **Body Blows 2**, cuando la lucha se convierte en arte sobre un frenético arcade a lo Street Fighter.

• **Alien Breed**, una joya laberíntica de Team 17 que ya golpeó el AMIGA.

• **Mortal Kombat**, la más dura de las violencias en las calles. Y lo que viene.

• **Sensible Soccer**, un fútbol de alta escuela. El mejor fútbol de todos.

• **Microcosm**, viaje alucinante al fondo del cuerpo, con todo tipo de gráficos digitalizados.

• **Uridium 2**, segundas partes en plan mejor.

• **Gunship 2000**, bienvenida simulación.







• **Zool**, el ninja de la enésima dimensión.

• **Manchester United**, dicen que el más inglés de todos los juegos de fútbol.

• **Soccer Kid**, una maravilla en plan plataformas para los señores de Krisalis.

• **Prince of Persia**, cuya imagen más elocuente tenéis arriba.

• **Nigel Mansell**, el mejor piloto en el mejor juego de carreras.

• **TFX**, una experiencia de futuro inolvidable en simulación de guerra vía aviación.

• **Project X**, un arcade para manos hábiles.

• **Dune CD ROM**, apología peliculera de la estrategia.

• **Sim City**, la mejor creación de MAXIS y el mejor medio de aprender a organizar ciudades.

• **Pinball Fantasy**, el pinball de toda la vida con una increíble cantidad de efectos.

• **Hero Quest**, el famoso juego de tablero llevado al mejor rol sobre máquina.

PARA EL PROJECT REALITY

Pues se está **especulando mucho** con los títulos que van a salir a la venta, por lo menos al principio. No obstante hay algunos ya confirmados que, para ser lo más concisos posibles, pasan por:

• **StarWing 2**, imaginaos lo que puede dar de sí un bombazo como éste, dotado de toda clase de chips, armado con tecnología 64 bits y llevado a sus más altas cotas de expresión artística y sonora.

• **Mario 5**, o la locura de Mario llevada a la locura de máquina hecha juego.

• **F- Zero 2**, nunca segundas partes serán más grandes... ni estarán mejor hechas, ni tendrán mejor soporte.

• Y Konami y Capcom están además trabajando en esta máquina, osea que podemos esperarnos lo mejor.

PARA MULTIMEGA

La verdad es que no hace falta decir demasiado. Ya habéis leido en el capítulo anterior que esta **máquina será compatible con Mega Drive y Mega CD**, con lo que **todos los títulos** que para aquel entonces estén a la venta en ambos soportes, le vendrán de perlas a este esfuerzo de diseño. Es decir, muchísimos y muy buenos.

PARA CD ROM NEO GEO

hay **preparados unos bombazos espectaculares** de los que aún no podemos adelantaros muchas cosas. Se especula con una recopilación bárbara de juegos de lucha, con un **Fatal Fury subido de megas y con cosillas como éstas:**

• La segunda parte de World Heroes, que llamarán **World Heroes Jet** y prometerá mucho y muy bueno.

• La segunda también de **Samurai Shodown**, que adoptará el nombre, por lo menos en tierras yankees, de **Samurai Spirits 2**.

PARA LA SATURN

aún no se han descubierto todas las incógnitas, pero quedaros con estas cositas:

• **Virtua Fighters**, un juego de lucha más allá de la realidad virtual. Ya en recreativas.

• **Daytona**, el mejor programa de carreras sobre autos de todos los tiempos.

SOR PRE SAS 94

• EN SEGA:

Sonic 3

MEGADRIVE- SEGA

La tercera parte del estandarte de Sega ya está en marcha. ¿Un anticipo? Mejor dos. El primero, que te va a **sorprender el nuevo Sonic**, y no tanto por su desarrollo, sino más bien por sus detalles en algunas fases (la de bonus es excepcional y aún no sabemos cómo han podido conseguir tal efecto de giro-regiro-zoom), su música y algunos gráficos. El segundo, que **no será el primer Sonic** que salga. Habrá **Sonic 3 + y Sonic 3 Special Edition**. Y podréis **jugar a todos a la vez** gracias a que estos cartuchitos vendrán dotados de una entrada por la parte superior que os permitirá colocar un juego sobre otro.

The Hulk

MEGADRIVE- U.S. GOLD

En U.S. Gold ha cogido al famoso súper héroe por el pecho y le han metido en un arcade gigante en el que su **cuerpo verde brilla** por encima de todo. Huelga decir que el **monstruo es enorme** y que U.S. Gold ha querido destacar su potencia sobre el resto de elementos. ¿Qué será? Un arcade en scroll horizontal, multifase y de enemigos más que grandes, como dicen por ahí.

Hyperdunk

MEGADRIVE- KONAMI

Súper programa de **basket para la 16 bits de Sega** que eleva la NBA a la categoría de mito y permite disfrutar al máximo del deporte de la canasta. Es una sorpresa muy sorpresa, con equipos, jugadores, tácticas y mucho deporte al máximo.

Feel

MEGADRIVE- SEGA

No nos han dicho mucho sobre este cartucho, sólo que **está protagonizado por una llamita** (de fuego), que es todo un espectáculo para los sentidos y que ya andan peleándose por ahí por conseguir unas imágenes. Atentos al dato. Que es uno de los grandes en la cartera de Sega.

Eternal Champions +

MEGADRIVE- SEGA

Pregunta: ¿qué habrán incluido los monstruos de Sega en esta versión + para asegurar a las gentes que será mucho mejor que el cartucho que comentamos en la revista de este mes? Si alguien lo sabe, que nos llame, por favor. Estamos absolutamente intrigados con el tema.

Dynamite Head

MEGADRIVE- SEGA

Una aventura la mar de graciosa protagonizada por un **extraño cuerpo** -¿has oído bien?- que intercambia sus cabecitas de acuerdo a sus necesidades en cada momento. Hay un dragón, una cabra, una serpiente y muchas más cosas.

Marsupilamis

MEGADRIVE- SEGA

Otra gran sorpresa, al parecer basada en una **serie de dibujos animados** de hace unos cuantos años. Tampoco se sabe mucho, aunque los expertos de Sega nos han confesado que **albergan infinitas esperanzas en este cartucho**.

SORPRESAS 94



ALIEN 3: THE GUN

MEGA CD- SEGA

Compacto para jugar con **pistola de rigor**, ambientado en la nave de la Ripley. Gráficos enormes, mucha acción y todos los ingredientes del **shoot-em-up moderno para las gentes alienígenas**.

DAYTONA AM2

MEGA CD- SEGA

De **coches, de carreras**, ¿alguna duda? Perspectiva frontal, autos enormes dando vueltas a un circuito y toda la marcha del mundo para los buenos aficionados al Turbo y el coche lleno de adhesivos.

• EN NINTENDO:

PLOK

SUPER NINTENDO-NINTENDO

Una **nueva mascota** está a punto de unirse al circo interestelar de los videojuegos. Se llama Plok, es de lo más divertido con lo que podréis jugar y llega a Nintendo con la mente puesta en convencer, y en entretener.

KIRBY´S PINBALL LAND

SUPER NINTENDO-NINTENDO

El personajillo más hambriento del videojuego internacional pasa de la Game Boy a la Super y de un glotón arcade a un **pinball endemoniado, divertido** y ultra adictivo. A buen entendedor pocas palabras bastan, así que daros por enterados.

DUCKTALES 2

GAME BOY- CAPCOM

Las aventuras del pato más rico de patolandia vuelven a la pantalla portátil para hacer las delicias de los **aficionados a la plataforma**, el buen arcade y los **mitónamos por excelencia.**

METAL KOMBAT

SUPER NINTENDO-NINTENDO

Nueva proeza para **Super Scope** que viene a rellenar el hueco de cartuchos combativos en plan armas tomar. Si tienes uno de estos increíbles periféricos, aquí está tu juego.

WILDTRACKS

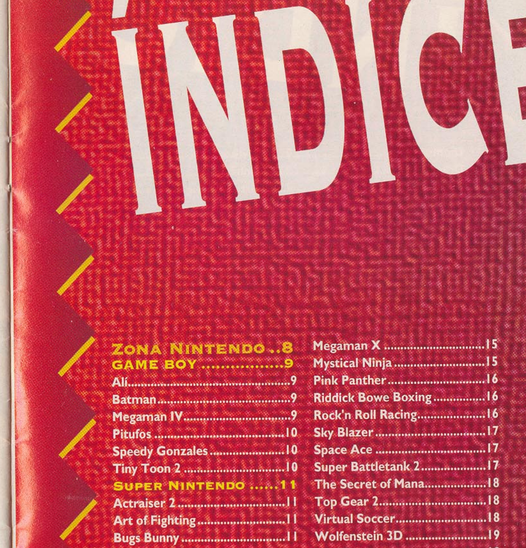
SUPER NINTENDO-NINTENDO

El último cartucho con chip FX en sus entrañas está a punto de salir de la factoría Nintendo. Va de **coches salvajes**, de motores, **turbos**, mucha potencia y gráficos poligonales a tope de velocidad. Por cierto, aún no se sabe si se va a llamar **FX TRAX** o **TRICKSTRAX** o **WILDTRACKS**.

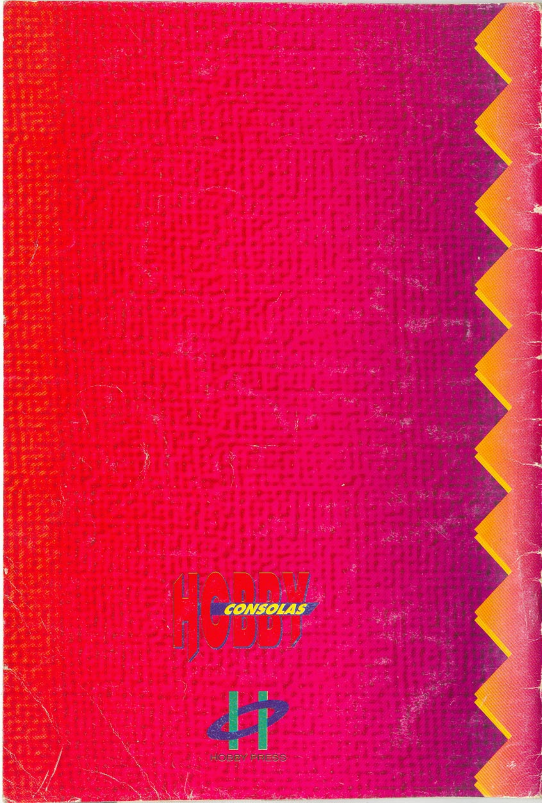
DRAGON BALL Z II

SUPER NINTENDO- BANDAI

Estalló la emoción. La segunda parte de la maravilla de las maravillas chinakas está a punto de presentarse en Japón y, con un poco de suerte, de ser **lanzada en España muy pronto**. Por si os cabe alguna duda, **será de lucha, pero de una lucha más que salvaje y muy, muy realista.**



ÍNDICE


HOBBY
CONSOLAS
HOBBY PRESS